



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 52, Nr. 2, 2014
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Gesellschaftsraum MMORPG. Eine Studie über die Community in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games von Koloman Theinschnack

Karl H. Stingeder

Mit dem Aufstieg digitaler Netzwerke etablieren sich Onlinespiele-Communitys in Online-Games und virtuellen Welten. Es bilden sich Gemeinschaften und soziale Bindungen, die oft nach Niedergang eines Spiels fortbestehen und rund um andere Online-Spiele weiterleben. Theinschnacks Studie ist der Erforschung der Frage gewidmet, wie sich soziale Netzwerke in Online-Spielgemeinschaften bilden und welche Charakterzüge diese "Gesellschaften" aufweisen.

Verlag: AV Akademikerverlag
Erscheinungsort: Saarbrücken
Erscheinungsjahr: 2011
ISBN: 978-3-639-38241-9

Spielgemeinschaften sind keine Erfindungen des Internets: Denken wir zum Beispiel an Sportvereine, Schachclubs und Live-Rollenspiele als Nachstellung historische Ereignisse, um nur einige wenige Beispiele zu nennen. Im Brennpunkt von "Gesellschaftsraum MMORPG" steht das aufstrebende Genre der Massively Multiplayer Online-Spiele und -Welten, bekannt durch die in der Games Studies-Forschung gebräuchlichen Abkürzungen "MMOWs" (Kurzform für "massively multiplayer online worlds") und "MMORPG" (Kurzform für "massively multiplayer online role-playing games"). MMORPGs sind die am meisten genutzten "virtuellen Spielplätze", wo reale SpielerInnen in virtuelle Spielcharaktere ("Avatare") schlüpfen, die in Online-Spielwelten handeln, welche in Filmen, Literatur oder auch Tabletopspielen verwurzelt sind.

Theinschnacks Anspruch ist die Erforschung der Frage, wie sich soziale Netzwerke in Online-Spielgemeinschaften bilden und welche Charakterzüge diese "Gesellschaften" aufweisen: Wie fühlen und erleben die Personen, die in sozialen Online-Gesellschaften rund um ein MMORPG aktiv sind? Welche Rolle spielt die Wechselwirkung zwischen dem fiktiven Avatar und den realen SpielerInnen? Nach einem historischen Abriss und Einblick in die Geschichte der Online-Multiplayerspiele tauchen die LeserInnen mit dem Autor in die Welt der MMORPGs ein. Theinschnack veranschaulicht die gängigsten MMORPG-Fachtermini wie PVP ("Player versus Player") und PVE ("Player versus Environment") und bespricht die Spielmechaniken im Zusammenhang mit Charaktererschaffung, Berufen sowie auch Gildengemeinschaften. Das gemeinsame Lösen von Gruppenaufträgen ("Raids") wird ausführlich und verständlich erklärt. Daran anknüpfend artikuliert Theinschnack seine Forschungsfragen: Wer spielt MMORPGs? Wer spielt gemeinsam? Ist das Eintauchen in die virtuelle Welt eine Freizeitbeschäftigung, die dem Vergnügen dient oder ist es eine Flucht vor der realen Welt?

Ausgehend von diesen Fragen fördert Theinschnack mit vier interessanten Hypothesen demografische und soziokulturelle Forschungsaspekte zu Tage, welche die Forschungsfragen mit einem klareren, nuancierten Blick betrachten lassen:

"Hypothese 1: Der typische MMORPG Spieler ist Anfang/Mitte 20 und es gibt keine einheitlichen Bildungsstandards.

Hypothese 2: Innerhalb einer Gemeinschaft in einem MMORPG spielen die sozialen Hintergründe der einzelnen Mitglieder keine Rolle [sic!]

Hypothese 3: Gesellschaften in MMORPGs ersetzen nicht traditionelle [sic!] Formen der Gesellschaften, sondern ergänzen sie [sic!]

Hypothese 4: Die Community und das "miteinander spielen" [sic!] sind wesentliche Teile von MMORPGs und werden von den Spielern auch als solche empfunden."

Das empirische Herz der Studie "Gesellschaftsraum MMORPG" bildet die Auswertung eines vom Autor selbst zusammengestellten Online-Fragebogens. Die Erhebung erfolgte auf Basis von 271 vollständig ausgefüllten Online-Fragebögen. Anhand der Ergebnisse bringt Theinschnack eine detaillierte demografische Auswertung betreffend Altersverteilung der Befragten, Spieldauer und Motivation für die Mitgliedschaft in einer Gilde, sowie für die Teilnahme an Gildentreffen, über die Bühne. Im Zuge der Interpretation des Online-Fragebogens kommt Theinschnack bei der Beantwortung der interessanten, selbst gestellten Frage nach der Primär-Motivation für die Teilnahme in Gilden zu folgender Conclusio: das Gruppenspiel steht für das Gros der SpielerInnen im Mittelpunkt. Die Motivation für "Real-Life" Gildentreffen führt der Autor – wenig überraschend – in der Interpretation erhobener Daten auf soziale Aspekte wie "Neugierde wer hinter den Stimmen im VoiceChat [sic!] steckt" sowie "einfach Party machen" zurück. Aufschlussreich sind auch die Antworten auf die Frage nach der Motivation ein Gildenamt zu übernehmen.

Die Interpretation erhobener Daten bildet ein Herzstück der Arbeit und verdeutlicht die Macht des Spiels und das Kraftpotenzial der sozial vernetzten Online-Gemeinschaften rund um "World of Warcraft". Hilfreich für die Forschung war auch sicherlich, dass der Autor in der Gilde "End of Silence" selbst Mitglied war und daher soziale Gruppendynamiken aus erster Hand miterlebt hat. Theinschnack schreibt verständlich und ihm

gelingt das Kunststück, auch komplexe Zusammenhänge greifbar zu machen. Das Buch ist für all jene von großem Interesse, die sich mit sozialen Netzwerken, der demografischen Zusammensetzung von Online-Spielergemeinschaften und der Motivation für die Gildenteilnahme beschäftigen.

"Gesellschaftsraum MMORPGs" ist insofern eine wissenschaftliche Studie mit Seltenheitswert, da der Autor im letzten Abschnitt die Grenzen seines empirischen Forschungsprojekts zu den Game Studies unverblümt thematisiert: Theinschnack bespricht offen die Grenzen beim Bestreben, fundierte Einblicke in die Welt der Spielergemeinschaften zu erhalten, da die meisten Studien keinen Zugriff auf Betreiberdaten erhalten. Somit sehen sich Forschende häufig gezwungen, Daten mittels selbst erstellter Fragebögen zu sammeln. Dieser Umstand ist von besonderem Interesse, da MMORPGs mittlerweile auch im Kreis der Gelegenheitsspieler angekommen sind. Die Forschung fokussiert sich jedoch gezwungenermaßen auf die Erhebung von Daten über Online-Foren oder Community-Chats. Auf solchen Kommunikationsplattformen finden sich wiederum verstärkt jene SpielerInnen, die als Vielspieler bezeichnet werden können. Somit werden die Daten rund um Demografie und Denken der GelegenheitsspielerInnen unbeabsichtigt ausgeklammert.

Allgemein konstantiert Theinschnack der Online-Spiele-Community rund um MMORPGs wie "World of Warcraft" einen hohen Grad an Eigeninitiative und belegt diese Behauptung mit der Vielzahl von Fan-Videos oder mit ausgeklügelten Fanfiction-Projekten, die meist in Gildenforen auffindbar sind. Trotz der hohen kreativen und sozialen Eigendynamik bleiben die meisten Aktivitäten in sich geschlossen und von außen unbemerkt – "eine lokale Outgame Gemeinschaft kommt kaum zu stande [sic!]". Der Autor erkennt in diesem fehlenden "Kultur-Botschaftertum" bei Online-Spielegemeinschaften einen problematischen Status Quo: ein allgemeines Verständnis und ein Brechen mit Vorurteilen wird dadurch aus seiner Sicht aktuell noch erschwert. Aus diesem Grund ist dem Autor wohl auch die folgende pointierte Sichtweise ein Herzensanliegen: "Der typische MMORPG-Spieler ist kein Einzelgänger,

zumindest nicht in der Onlinewelt und allgemein wird die Wichtigkeit von Freundschaft hoch eingestuft [sic!] woraus man vermuten kann, dass diese auch außerhalb des Spiels gepflegt werden."

Fazit: Koloman Theinschnack serviert mit "Gesellschaftsraum MMORPG" einen für die Forschungen der Game Studies wichtigen Beitrag: er beleuchtet die demografische Struktur von Online-Spielgemeinschaften, die Wechselwirkung zwischen Online-Netzwerken und realen SpielerInnen sowie die Frage welche Motivation hinter der Mitgliedschaft an Spielervereinigungen steckt. Unnötig ist lediglich eine Vielzahl von Orthografie-Fehlern. Hier hätte ein gründliches Lektorat lesefreundliche Wunder gewirkt. Dennoch sei allen LeserInnen dieser Rezension, die sich eingehender über soziale Aspekte in Online-Netzwerken informieren oder in die Welt der Game Studies bzw. virtuelle Sozial-Dynamiken eintauchen möchten, die Lektüre von "Gesellschaftsraum MMORPG" ans Herz gelegt.